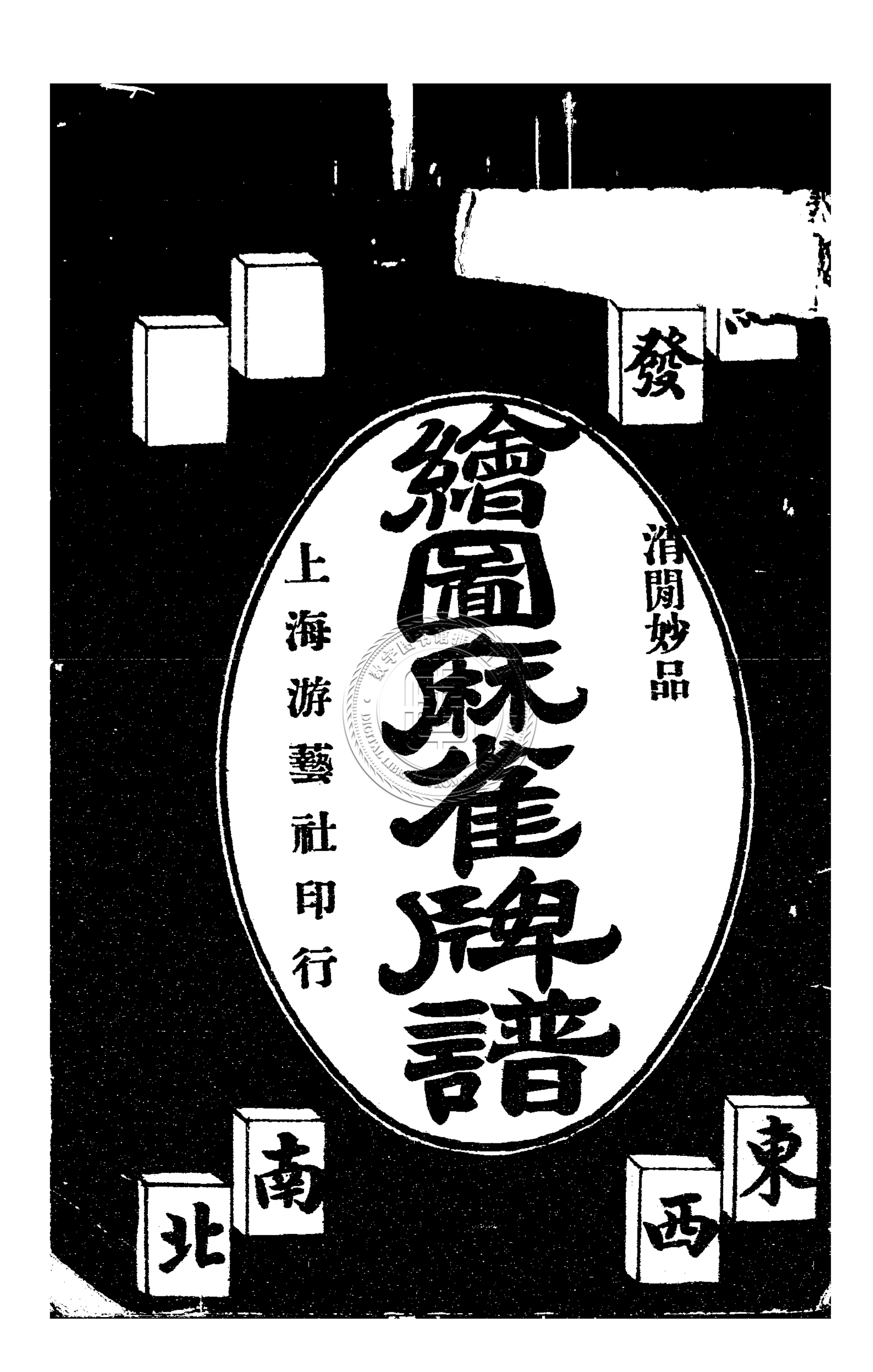

繪圖麻雀牌譜
消閒妙品
上海游藝社印行
發
東
西
南
北

繪圖麻雀牌譜

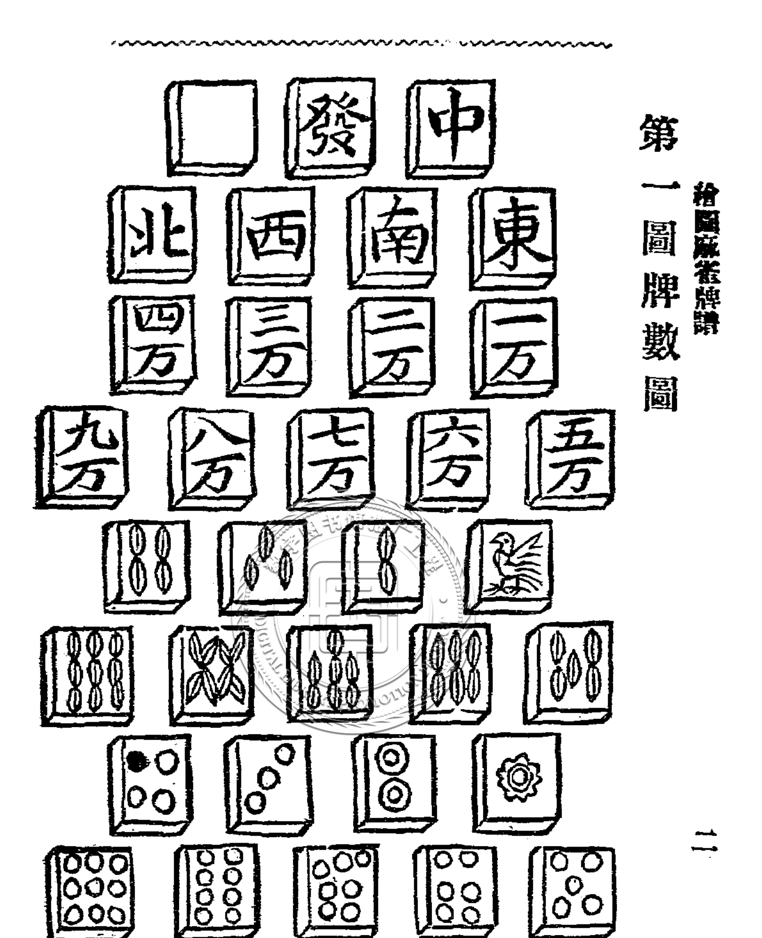
名稱

麻雀者。以有對子一副。（即名雀頭）餘爲兩張相連。（如四五筒三四萬之類）如雀之昂首展翅。始可求和。故名之曰麻雀。又麻雀以和爲貴。如一家和出。他家牌數大小。概不除算。故亦曰碰和。

牌數 附圖

麻雀牌以四成數。上應天之四時。下合地之四方。如東南西北中發白。一筒至九筒。一索至九索。一萬至九萬。每樣四張。計有一百三十六張。

第一圖 牌數圖



照此圖上之牌每張均有同樣四張全副共有一百三十六張

位置

四人碰和。依次而坐。各人先認定位置。以東南西北四張覆於棹上。排成一二三四。再用骰子兩顆擲之。如擲七點。對家得第一張。下家得第二張。自己得第三張。上家得第四張。得東者坐東位。得南者坐南位。各依位置。不得推讓。

附擲骰法 如擲二點。上家得第一張。對家得第二張。下家得第三張。自己得第四張。六點十點同。如擲三點。對家得第一張。下家得第二張。自己得第三張。上家得第四張。七點十一點仝。如擲四點。下家得第一張。自己得第二張。上家得第三張。對家得第四張。八點十二點仝。如擲五點。自己得第一張。上家得第二張。對家得第三張。下家得第四張。九點仝

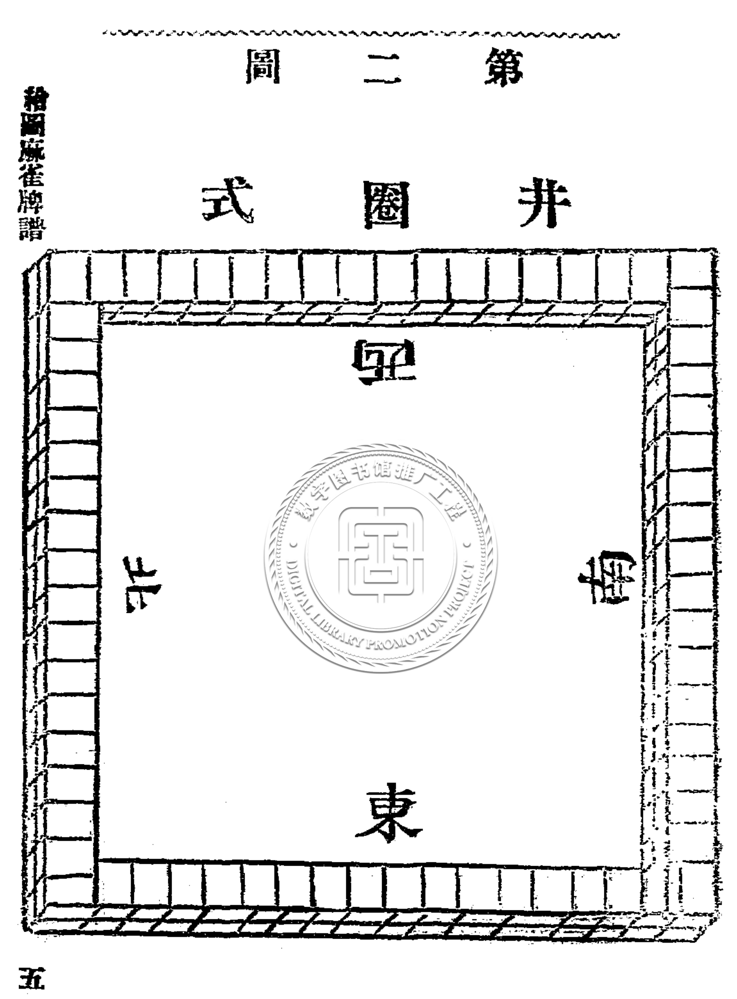
入局 附圖

位置既定。將牌抹亂。每人砌起十七幢。成一方形。(名曰井擲圈)圈內謂之河。(各家打出之牌擲於河內不得亂丟別處)東位者。先以骰子兩顆擲莊。如擲五點。即東位為莊家。(與擲坐位全法)餘為閒家。莊家再擲。如七點。即對家開門。數去七幢。(如擲兩次者照點數加算)挨次取牌。每次每人取四張。計三次。每得十二張。莊家再取一張。再隔一幢取一張。(謂之跳)莊家成十四張。閒家亦各再取一張。各成十三張。然後莊家打牌。論流撫門。即為成局。

近時滬地門牌。不砌幢數。每人各數十三張。擲骰取牌。餘各砌平條廿一張。其擲骰式。仍與擲坐位仝。

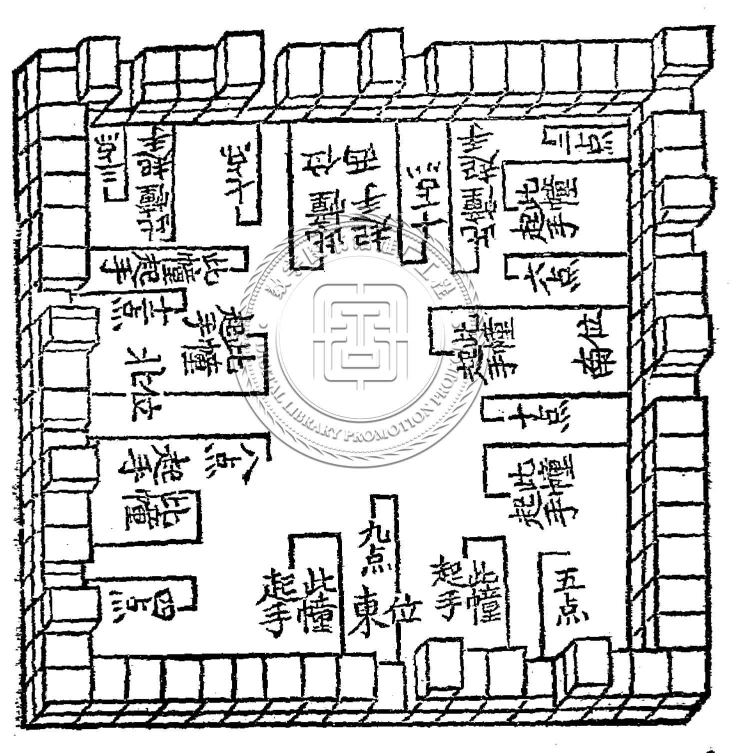
第二圖

井圈式



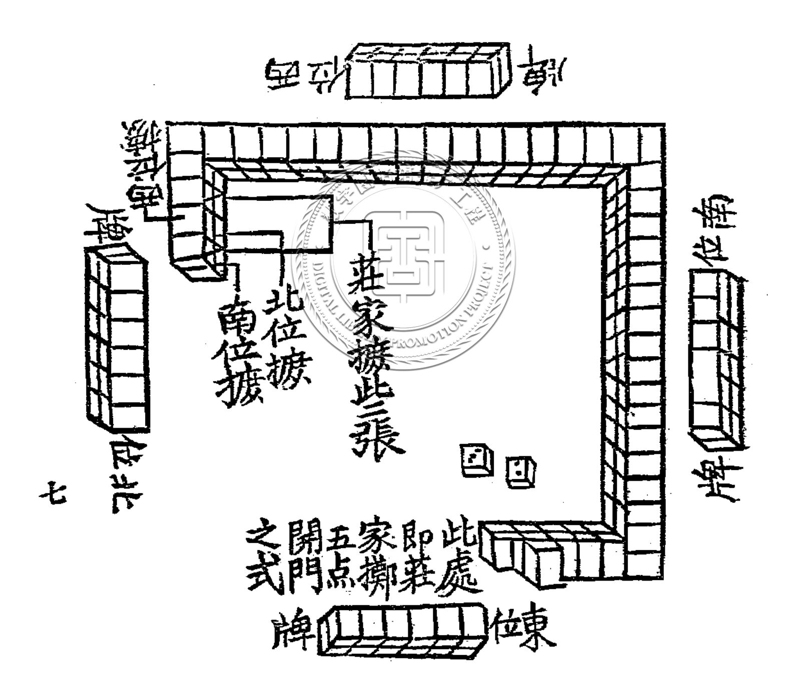
第三圖

開門式



第四圖

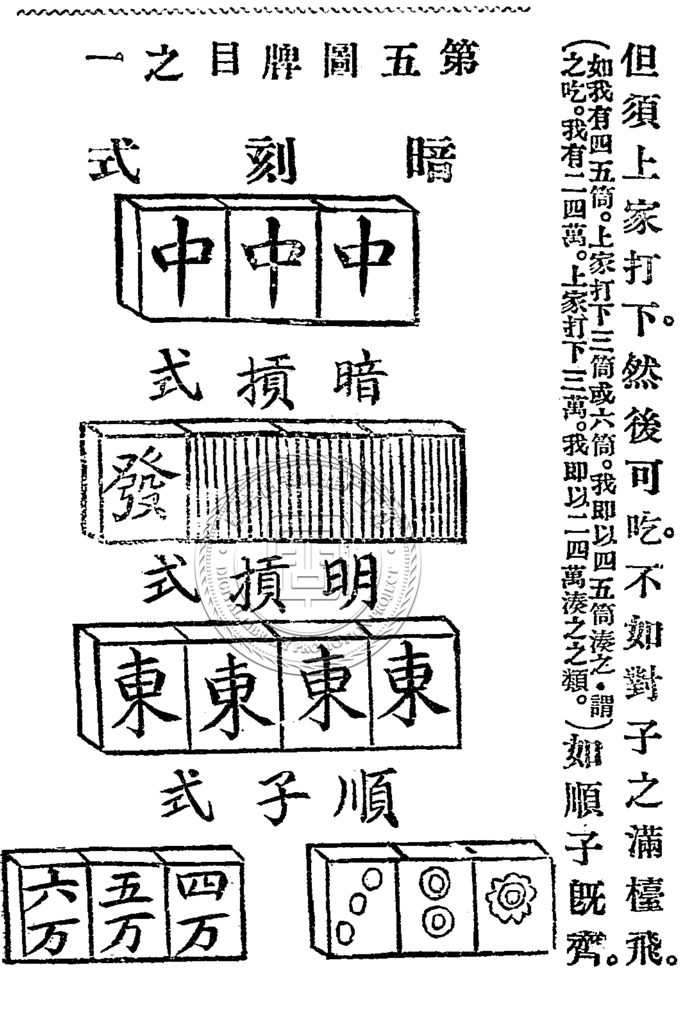
跳圖式



牌目 附圖

凡牌有三張一樣者。謂之暗刻。有四張一樣者。謂之暗槓。(暗槓式須將槓版四張。覆於棹上。揭曉一張。或揭曉三張。)自已有暗刻三張。而他家打來一張者。謂之明槓。(明槓式亦須將槓牌置於桌上。但不覆下。與碰同例。)(凡槓家須於井圍第末一墪。補摭一張。)三張相連。謂之一順。(如一二三筒四五六萬之類。)兩張相連。謂之搭子。(如二三索七八萬之類)兩張相連。而祇有一門進張者。謂之邊張。(如一二三筒八九萬之類。)兩張不連。而中間一門可進者。謂之嵌張。(如二四筒三五萬之類。)兩張一樣者。謂之對子。牌中有對。無論上下對家打出。均可以碰。(卽謂之滿檯飛)搭子可以吃。

但須上家打下。然後可吃。不如對子之滿檯飛。（如我有四五筒。上家打下三筒或六筒。我即以四五筒湊之。謂之吃。我有二四萬。上家打下三萬。我即以二四萬湊之之類。）如順子既齊。



第六圖牌目圖之二

搭子式

邊張式

嵌張式

吃搭子式

吃邊張式

吃嵌張式

僅有一對一搭。其對子即謂之雀頭。其搭子即可以求和。是爲等張。牌目無多。如此數者。可以入局。

和例

副數

凡牌一刻。爲四副。風子及一九老頭

（如一筒九筒。一索九索。一萬九萬。謂之老頭。凡入手打牌。須先將老頭打去。）一刻。爲八副。門風中發白倍數。（門風者。一門之風。如莊家。東風爲門風。對家。西風爲門風之類。）一碰爲兩副。風子及一九老頭。碰出爲四副。門風中發白倍數。明槓爲八副。風子及一九老頭倍數。門風中發白再倍之。暗槓爲十六副。風子及一九老頭倍數。門風中發白再倍之。和出爲十副。清一色和出。如三倍。門風中發白對。均爲兩副。餘對不算。（以上倍數算法。如門風中發白。宜連底加倍。即謂之抬頭。如和出爲十副。內中碰出爲四副。共十四副。加一倍作二十八副算。餘可類推。）

平和

凡牌和出。即算十副。如手中之牌。並無刻子碰

子。僅有順子而即和出者。謂之平和十副。

雙碰和

凡牌有對子兩對。餘爲順子。或吃出碰出。或手中暗刻。而對子來和者。爲之雙碰倒。和張較少。照平和例加二副。

嵌張和

嵌張者。如手有雀頭一對。餘爲一三筒。(即等嵌二筒)恰好二筒來和。謂之嵌張和。張亦少。照平和例加二副。

邊張和

邊張者。如手有雀頭一對。餘爲一二萬。是等三萬來和。祇有一邊可進。和張亦少。照平和例加二副。

單擒和

單擒者。手中之牌。並無雀對。或雀對已碰去。單留一張。如留一張九萬。恰好九萬來和。謂之單擒。和張亦少。照平和例加二副。

自摸和

凡和張之牌。並非他家打出。而自己摭得者。謂之自摸和。其和較難。照平和例加二副。

按近時新法碰和。如一家自摸和出者。各家加倍算賬。較爲便宜。

賀例 十條

天和 附圖

凡莊家起手之牌。順子旣齊。雀頭亦有。或爲單擒。隨手可和。謂之天和。如天之福。當賀滿門。（滿門大約以三百副爲率。其數大小。當於入局時議定。）

地和 附圖

凡閒家起手之牌。旣有順子。又有雀頭。或爲單擒。已經等

第七圖 天和牌式

七万 八万 九万 東 東 東 發 發

第八圖

地和牌式

此張即莊家第一張打出之牌或六筒或對子碰出都是一式

張。而莊家第一張發出即和者。謂之地和。合地之宜。當賀滿門。

四喜臨門 附圖

東南西北。四風齊碰。當時和出。謂之四喜。不和者不算。或不齊碰。而一對作爲雀頭。亦稱四喜。惟門風必須碰出。或爲暗刻。或單擒門風和出。否則不算。四喜

臨門。一堂稱慶。當賀滿門。

三元中選 附圖

第九圖

四喜牌式

東 東 東 南 南 南

西 西 西 北 北 北 發 發

第十圖

三元牌式

中 中 中 發 發 發

白板 白板 白板

中發白三風齊碰。當時和出。謂之三元。不和者不算。或中發碰出。單擒白板。來和。亦爲三元。三元中選。才華無匹。當賀滿門。

國士無雙 附圖

凡起手之牌。既無順子。亦無搭子。又無對子。（如東南西北中發白）（一筒九筒一萬九萬一索九索）俗名十三不搭。惡劣之極。當賀

第十一圖

無雙牌式

門。

九連寶燈 附圖

一色之牌。難以成功。一色而欲其張張可和。更不易得。故凡做一色。自一至九。均可以和者。（如做筒子一色。一筒一刻。九筒一刻。中間二三四五六七八。即張張可和。）謂之九連寶燈。一氣貫通。天衣無縫。當賀滿門。

第十二圖

九連牌式

索子万子同樣

海底撈月 附圖

四人摭牌。均未能和。牌已摭完。至第末一張。自

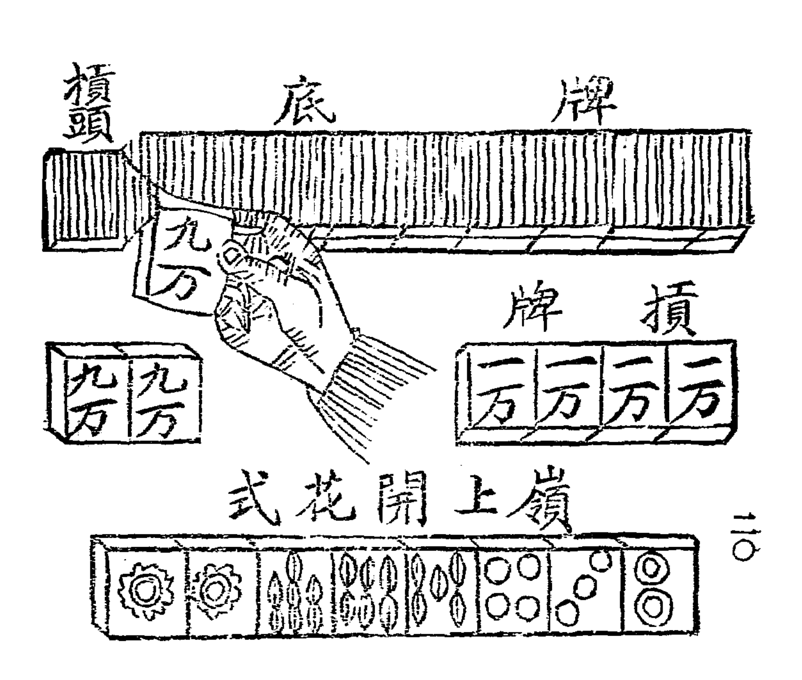
摸和者。謂之海底撈月。當賀加十副。

嶺上開花（附圖第十三圖）

凡等張之家。手有暗刻。或已碰對子。適來開槓。槓頭摭來。恰是和張。謂之嶺上開花。（又名吹打開門）當賀加十副。

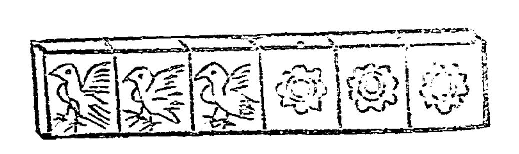
第十四圖

嶺上開花圖



第十五圖

對對和式



鸞鳳和鳴 附圖

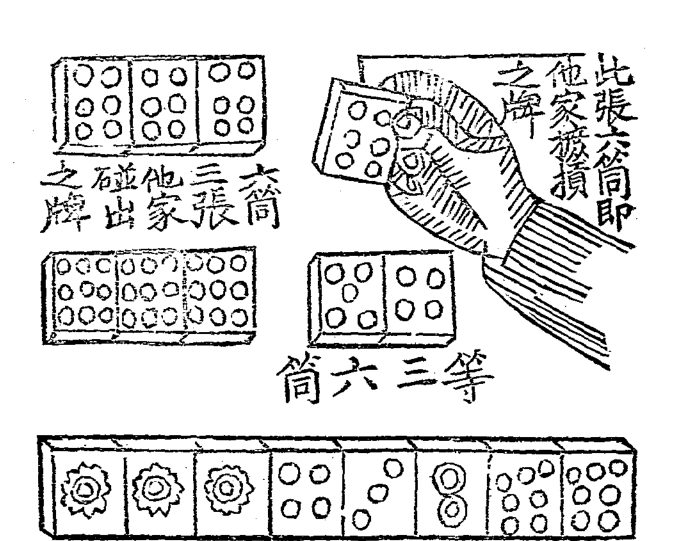
凡牌無順子。均爲對子暗刻。其對齊碰。當時和出。謂之鸞鳳和鳴。（俗名對對和）當賀加十副。（北地有加作一抬者）

金雞奪食 附圖

凡我等張之牌。一家已爲碰出。適碰家摭槓。我搶來和。謂之金雞奪食。（俗名搶槓又稱割頭）當賀加十副。

第十六圖

搶槓牌式



第十七圖

九老牌式

東 南 西 北 九万

中 發 白板

平局兩則

九老峯迴 附圖

凡起手之牌。如東南西北中發白一筒九萬之類。絕無對子。謂之九張老頭。可以迴龍。各人將牌抹亂。再砌。宜過莊。

按近時滬地圖牌不砌牆數。每人各數十三張。擲骰取牌。餘各砌平條廿一張。凡起手九老。可以迴龍。若各砌十七牆者。不在此例。

封王罷戰

井圈之牌。四人掄摭。留後十四張爲王張。如有一槓。多留一張。王張之牌。不能摭動。故凡牌摭至王張。而仍無人和者。卽謂之王。各家大小副數。概不算帳。是爲和局。

例　五條

凡有一家做清一色。局勢已緊。忽發生張。而令一色家和出者。當賠。（卽自己等張。亦不能打。如自己亦做清一色。手無現熟零張可打者。不在此例。）

凡有一家中風及發財碰出。忽打白板。而令一家和三元者。當賠。（新時生張。如門風圈風等。亦不宜打。）

凡有一家如東西北三風碰出。忽發南風。而令一家和四喜者。當賠。（斯時加中發白生張。及隔熟門風。均爲忌打。）

凡牌局漸入王勢。忽發生張。令人和出者。當賠。（自己有大牌。而故意放人小和者。不在此例。）

凡有一家。譬如做筒子一色。或吃或碰。已三落檯。而仍打筒子與之和者。當賠。

罰例　二條

凡有一家手中之牌。或多摸一張。變爲十四張。或漏摸一張。變爲十二張。均不能彌縫過去。仍令其和。倘他家和出。此人手中或

有暗刻。或有碰槓等類。概當罰去不算。以杜流弊。

凡牌勢未就。率爾攤下稱和。謂之冲和。一經查出當罰。（各敬三百副）

（說明）此條定例。似乎太苛。在粗知牌徑者。宜犯此病。可以從寬免罰。不知刁惡之徒。往往從中弄巧。假作癡呆。設一家有大牌發現。一家有意攤下冲和。誰當亦咎暗箭中傷。害人最烈。罰之苛。所以儆之深也

手談妙訣

鍊品

入局鬥牌。必先。鍊。品。品宜。鎮。靜。不宜。躁。率。得勿。驕。失勿。吝。順時。勿。喜。逆時。勿。愁。不形。於。色。不動乎。聲。爾雅。溫。文。斯爲。上。乘。

布陣

行軍布陣。貴乎整齊。鬥牌則不然。起手整牌。（如一二三四五六理在一處）倘不着眼。以後摭進之牌。須隨。手。放。下。切勿。插入。俾別。家。易。知。底。蘊。岳武穆用兵以野戰得勝。遊戲文章。不妨仿造。

鬥智

兩軍相撞。可以力敵。四人鬬牌。貴乎。智。取。如我有邊七筒搭子。及嵌三索搭子。手無零張。須開一搭。斯時見下家打過一索。上家打過八筒。論熟張則開邊七筒搭子。先打八筒。但上。家。既打。過。八。筒。上家之。七。筒。已。少。用。處。我之。邊。七。筒。自必。易。來。且下。家。打。過。一。索。其二。索。必。非。應。用。我即。決。計。拆。嵌。三。索。搭。子。既能承。上。又可禦。下。諸如此類。不可盡述。隨機應變。是在天資之英敏耳。

審敵

一人入局。須顧三家。欲知三家之牌色。先審三家之鬭法。其出張如何。即可知其手中如何。如出。張。多。筒。子。萬。子。知其。必。要。索。子。起手。不。打。風。子。一。九。先打。中。張。知其。牌。非。整。齊。而順。遂。即。爲。做。一。色。之。起。點。聚精會神。靜以求之。自無或失。

探敵

探敵之計。以釋疑團。如下家所打之牌。多筒子索子。絕無萬子打出。觀其大勢。似做萬子一色。然變幻無窮。豈能一定。我試先。打。一。萬。子。以。探。

之。如彼竟吃。則爲。倣。萬。子。也。無。疑。探寄入險。牌勢已鬆一張。從此。嚴。防。不可。再。試。

誘敵

兵不厭詐。賭博亦然。我在局鬮牌。我之上家必以頂張制我。於是用法以誘之。如我有一二四五萬搭子。則我先打一萬二萬。上家以三萬頂我。我恰。好。以。四。五。萬。吃。之。再如我拆嵌三筒搭子。先打二筒。又摭二筒。我即。留。而。不。打。上家以三筒頂我。恰好。吃。進。語云。知彼知已。百戰百勝。任彼老手。無不入我彀中也。

擒敵

擒敵之法。切莫疎虞。如一家牌風得勢。必有門風對中發白等對。當須擒住。萬勿圖和。以致漏網。就使自己之牌。打去中風。即能等張。情願拆打。熟張。堅持到底。擒賊擒王。可以稱強。

縱敵

縱敵之法。已不求和。如一家做萬子。尙未成功。當打。生。張。或拆。打。筒。子。或拆。打。索。子。其筒。索。亦。不。能。打。熟。張。如下家打二筒。我即與以一四筒。上家打三索。我即與以二五索之例。蓋自己之

牌。既難求和。當使。人。小。和。勿令。一。家。成。功。一。色。也。能縱能擒。乃推妙手。

頂張 敵下家法

頂張者。注意。下。家。也。如下家打一筒。當以一筒或二筒頂之。下家打六萬八萬。當以七萬或九萬頂之。勿令其吃。但對家或上家牌順。而下家牌逆。又須。變。法。故令。其。吃。以殺。上。家。之。勢。不可。拘。泥。

拆刻

牌有暗刻。最爲可喜。豈宜拆打。而以此論等張。

則不然。夫等張所以求和。假使有兩門等張。而食留暗刻。必致單擒。以多易寡。（兩門等張。有八張可和。單擒祇有三張牌。在緊時。即一九老刻亦所勿惜。）豈曰相宜。學斯術者。愼勿。惜。此。暗。刻。而。變。單。擒。也。

掄摭忌吃

上家打下之牌。除邊張嵌張吃等張外。均須忌吃。往往以貪吃故。而自己。掄。摭。大。張。（如中發白等）漏入。下。家。成對。成。刻。自己。牌。風。漸入逆境。豈不可惜。如自己牌極散漫。即邊。嵌。亦。不。宜。吃。勤摭細門。以待時宜。運會之來。不可勉強。

惡吃勿攩 敵上家法

掄攩勿吃。既信然矣。然如上家牌順。自己牌逆。上家打出三萬。自己原有一二三萬一順。偏以一。二。萬。吃。之。牌勢。即。轉。下。一。張。俾上。家。順。牌。漸。入。我。手。得機得勢。正在此時。是爲惡吃。

勿斷雀頭

凡牌有雀頭一對。而爲兩門等張者。最易求和。雀對之來。豈宜妄碰。以就單擒。非特平對不宜碰。而在局勢既緊之時。即如中發白門風等雀頭。亦不。宜。碰。以小失大。智者勿爲。手談之家。幸

毋自誤。

愼打邊張

邊張者。如三筒七筒三萬七萬三索七索之類。最爲尖利。故亦曰尖張。邊張之出。易爲人吃。下家。吃。我。一。張。下家。牌。勢。即。逼。近。一。張。譬如行道。人行十里。我行一里。尙可及乎。必我牌勢已近。不得已而出之。人雖吃我一張。我猶可勝人一張。兩相搏擊。不致顚蹶。若其牌勢杳遠。愼勿輕投。以貽後悔。

相機變局

臨局門牌。務須活潑。不可呆滯。如自己原做清一色萬子。而剩閒風一對。或筒子一對。為時已晚。即須。變。計。切勿。再。拆。以免。不。和。再有自己原做清一色萬子。已覺近情。而見有別家做筒子一色。索子一色等。則摭入筒子索子。即留。而。不。打。謹以。防。之。心靈手敏。變化無窮。可以對壘。

思患預防

大凡患之既至。無可解救。患之將至。可以預防。假使自己之牌。早經等張。於理應和。而反不和。或和張已至。被人攔和。均為不利。大患。即。在。目。

前是宜臨深履薄。翼翼小心。以後打牌。須特別。出。之。不可。尋。常。視。之。則牌。勢。或。能。轉。機。不致。即。爲。隕。越。語云。人無遠慮。必有近憂。勉旃勉旃。三復斯言。

乘風破浪

泰運之來。得心應手。到處皆宜。如自己牌風獨順。手中之牌均爲萬子。僅有筒子一對。此時打一萬子。即可等張。在逆境自宜淺就求和。而在順境。又須拆對圖功。乘我長風。破彼惡浪。時哉勿失。是在須臾。

逆流挽舟 敵對家弔碰法

逆境之來。無可抵制。如自己牌逆。對家牌順。自已有一二二三萬四張。為大肚皮二萬。理不能碰。對家忽打二萬。我反。以。二。萬。對。碰。之。打去。一。三。萬。是爲。弔。碰。對。摭。俾對。家。順。牌。得入我手。拋我之磚。引彼之玉。逆流挽舟。最爲捷徑。

雙飛蝴蝶

雙飛者。即等張之雙對倒也。祇有四張可和。和張較少。最爲呆滯。假使與別家匹對。安望其和。諺云。雙碰不如一嵌。信然。彼老於雀術者。鮮以

雙飛求勝也。

一色聯珠

清色之牌。貴乎聯絡。(如一二三四五六七八九)最好要上下相通。不可間斷。則等張之門數必多。假如做筒子清一色。尚未成功。中間有五筒一對。萬不能。碰以致。繼。其。要。害。呼成一口氣。纍纍如貫珠。方為活色。

單騎受(圖)

單騎者。手中之牌。祇存一張。絕無雀對。其餘十二張。或吃或碰。均已落檯。此為十二落檯。牌勢

最形險惡。況當大戰之時。單騎更爲所忌。如一家有大牌發現。或清一色。或門風及中風碰出。假使我爲十二落檯。手中單等發財一張。又摭白板。二者之中。勢必打一。戰之無術。守之無方。兵盡矢窮。坐以待斃。故善戰者。願不等張。不肯以。單。騎。受。困。也。

三軍免戰

三軍者。即中發白三軍也。起手有此三軍。牌勢已非和局。三軍亂出。覆沒堪虞。萬一搭子完全。時光尙早。先發一軍試之。如無動靜。（即無人碰）再發

第二軍。仍無動靜。連發第三軍。此在順時。則可姑試以圖僥倖。而在逆境。則斷不可爲。蓋我逆即彼順。順家必有軍對也。如一軍出。而即有響應。（謂有人碰）第二軍萬不能出。急流勇退。防守維嚴。不戰藏鋒。或免敗績。

半途襲擊

凡一家牌風初不順遂。忽有一副平平和出。殺人大牌。或攔人之和。俱爲生機發動。將入順境。急宜奪其氣燄。制其雄威。凡此家之門風。先爲擒住。中發白大軍。不可亂發。隨手壓倒。使彼有

花不放。有草不芽。奪魄驚魂。喪心落膽。以後牌風又可漸爲我順。半途襲擊。旋乾轉坤。實爲鬥牌之第一關鍵也。

明槓暗藏

牌之既碰而復得槓。最爲幸事。焉有匿而藏之。以自減其副數乎。不知在大牌發現。局勢既緊之時。或一槓而適爲人和。豈不大壞。（如一家做筒子一色。等三六筒。我先碰出三筒。摸得槓張。槓則被刼。）斯時看檯面。如實在張子已斷。（如一色家等三六筒。我三碰筒。實在四筒。或五筒全堂。再看一二筒。亦已全堂。）然後可槓。否則寧爲匿去。擇打現在熟張。方爲穩當。棋譜云。一看差。滿盤輸。

可與牌徑參觀也。

下馬殺賊

知自己之和張在彼手中。而卜其必能發出。以與我和。謂之殺。譬如先料他家單擒二筒。我爲三四五六索。原等三六索兩門。而摭來二筒。寧打三索或六索。單留二筒。斯時他家如摭進兩門等張之牌。必將二筒易出。我便可和。成功之速。無過於此。下馬殺賊。乃爲健將。

借鏡窺人

集友手談。賓朋滿室。言語錯雜。壁觀衆多。凡在

局中。最爲犯忌。而老於雀術者。則可藉此以識眞情。蓋局外觀牌。喜順惡逆。大抵皆然。故凡旁觀之人。聚觀一家。而代爲色喜者。知其。家。必。有。大。牌。在。手。借人之鏡。窺人之形。識時務者爲俊傑。願深心人詳加察焉。

鑑貌辨色

一念之生。必見於面。在稍通心理學者。固望而知之。如一家做清一色。或手有大牌。其等張與否。尙難决定。須看其面目如何。形容奚若。假令顏色全非驚惶失措。必爲大牌發現。已經等張。

愼之愼之。勢急時危。萬毋輕縱。

長短活法

何謂長。打中發白風子。以求搭子也。何謂短。不。打中發白風子而拆搭子。以求摭對也。假如有雀一對。餘爲六筒一張。五萬一張。中風一張。白板一張。牌風既順。自宜長打。以留六筒五萬。而搭子亦必易來。牌境既逆。搭子決不易求。即宜短打。以留中白。就使手有絕好搭子。亦須拆去。免出大軍。以致身入重圍。無可補救。運用之妙。在乎一心。或長或短。務合時宜。

生熟等張

何謂生。牌之未曾見過也。何謂熟。牌之已經見過也。打熟不打生。在稍通牌徑者。亦必知之。然等張時早。宜打生張以等熟。等張時晚。願打熟張以等生。如手中有熟中風一張。生白板一張。打去一張。即爲單擒。識時尚早。可打生白以就熟中。識時既晚。宜打熟中以留生白。蓋生張輒發。勢必難逸。最好打張既熟。等張亦熟。和張之至。正如探囊取物耳。

口風

多言必敗。凡事皆然。鬥牌亦何獨不然。假如在緊鬥之時。一家忽然動問曰。誰爲莊家。則可知其必摭上風子。以此類推。總總色色。口風之露。擒縱易施。緘口金人。是宜取法。

心算

算術之工。首推商界。然工於珠算。而非工於心算也。譬如於做清一色。將手中之牌。往來排算。人必易知。是宜心頭默數。何者宜吃。何者宜碰。若何聯絡。若何等張。一目了然。毫無疑義。心算之法。亦爲急務。

眼光

左顧右盼。端詳審視。鬥牌之用眼光。夫人而知。然僅看其出進張。尙難捉摸。又須審其起手之牌。如何。排。法。及後摭進之牌。置於。何。處。打出之牌。在何。處。抽。出。然後再看其出進張。細微曲折詳加審愼。雖未見其牌。而其牌之大略情形。已洞悉無遺。難逃我眼矣。

手術

手術之用。防人窺破。如自己做淸一色。拆對子。雖非連打。而爲間打。在細心人易於窺破。則必

用手術以解之。其法將拆對之牌。夾在掌中。順手撫牌。即以掌中之牌打出。則呼曰。又是一張如撫來然。拆對之牌。便爲瞞過。然此法不易。一朝一夕。斷難成功。諺云。若要功夫深。鐵杵好磨針。熟能生巧。端賴人工。

防弊

牌局之活。首推麻雀。弊病之多。亦以麻雀爲最出門碰和。務宜謹愼。如鋸子黨之用暗記。(兩人通同。一名檯轎。)手法中之撈浮屍。(在河中撈進一張。)脫胎換骨。(手中之牌隨手在井圈內更換。)鑿牌。(將中發白門風對鑿在一處。)挖角。(井圈轉角處挖進一張。以手中之牌補出。)冲和。(手中

之牌背一順未就。如五六六筒一四四萬之類。隨手攤下冲和。）種種弊端。難以枚舉。最要在入局時。留心其手。如此人兩手常無停頓。或時時數牌。或搔頭摸耳。防其鋸子黨。此人兩手。常將井圈推動。（井圈即砌在中間牌之四圈也）防其手法。再看其伸手摭牌。有無弊竇。一家已和。板其牌底。（將此人手中之牌攤下。看有無情張放出。）似此一動一靜。防範維嚴。雖在他鄉。可以角勝。

補遺　四則

花牌

麻雀牌甫行時。均有花牌。如梅蘭竹菊。琴棋書

畫。漁樵耕讀。風花雪月等。或用四張。或用八張。至多不過十六張。爲四坐。加入牌內。（凡摸得花牌即於槓頭上補摸一張）每花一張。作四副。其梅蘭竹菊名目。依莊位挨坐。如莊家得梅爲坐花。得琴爲坐花。第二家得蘭爲坐花。得棋爲坐花。以此類推。凡得坐花。連底倍算。與中發白門風同式。近時以輸贏太大。概不通行。雖肆中售出。仍有各樣花張。彫刻精緻。顏色鮮明。頗可悅目。然已有明日黃花之勢。姑備一條。以供手談家玩賞焉。

旺子

旺子者。即角和之謂也。（俗稱旺子）（文名抛子）有長旺。有短旺。有平旺。有擡擡旺。其角錢多少。臨時議定。長旺者。自始局至局終爲止。如議定旺錢一百。則和出之家。於各家加收錢一百文。短旺者。或一副二副。一圈二圈。各隨其便。平旺者。以議定之數。照解和家。牌之大小不論也。擡擡旺者。每有擡頭倍算。如議旺錢一百。和出一擡。倍算二百。和出二擡。倍算四百。和出三擡。倍算八百。勝負較巨。有盤龍癖者。每喜爲之。吝嗇人不肯也。

特別碰法

特別磞和。行之未久。見於蘇州崑山太倉等處。滬地不甚歡迎。其實立法較爲週密。工夫亦易於進步。人多不察。以自輸贏太小則漏矣。其法不別莊閒。（雖亦輪莊徒留名目）以牌之打與人和者。爲（放銃）放銃家輸錢。較他家倍數。自摸和爲最尊。若自摸和者。三家輸錢倍數。猶老法之爲莊和也。其擲骰開門式。亦各各不同。如莊家第一把擲五點。第二把擲三點。爲對家開門。數去三墩。不如老法之爲八點。仍自已開門也。再如第一把擲六點。即爲下家擲。下家接擲七點。爲上家開門。數

去七幢。不如老法之下家開門。以六七十三點。數去十三幢也。餘可類推。另附說明於後。俾學者一目了然。再有老法中兼行特別法。則輸贏太巨。非尋常遊戲所宜。手談家量力爲之可也。

擲骰總訣

三七十一點　對家盡天

二六十點　下家通肩

四八十二點　上家通地

五九點　莊家在手

說明

一莊家如擲二六十點爲過肩應下家接擲

一莊家如擲三七十一點爲蠹天應對家接擲

一莊家如擲四八十二點爲落底應上家接擲

一莊家如擲五九點爲在手仍應莊家再擲

一下家如接擲二六十點爲對家開門二點數去二幢六點數去六幢十點數去十幢以下仿此

一下家如接擲三七十一點爲上家開門數同上

一下家如接擲四八十二點爲莊家開門數同上

一下家如接擲五九點仍爲下家開門數同上

一對家如接擲二六十點爲上家開門數同上

一對家如接擲三七十一點爲莊家開門數同上

一對家如接擲四八十二點爲下家開門數同上

一對家如接擲五九點仍爲對家開門數同上

一上家如接擲二六十點爲莊家開門數同上

一上家如接擲三七十一點爲下家開門數同上

一上家如接擲四八十二點爲對家開門數同上

一上家如接擲九五點仍為上家開門（數同上）

新新碰法

新新碰法。其擲骰開門自摸和等。與上特別派同。惟不別莊開。與特別派又異。（特別派門風尚有一定）其法和家。即以莊論。譬如本是第二家。東風碰出。（東風本非門風）適以後和出。風東即作一檯。各家門風。依和家為準挨次推算。又如本是莊家。碰出東風。（東風本為門風）適被末家和出。即論末家為莊。而原莊所碰之東風。不作門風算矣。以此類推。巧妙玲瓏。正如鳶飛魚躍。活潑潑地。使人捉摸不定。預算不出。

牌律之細。無過於此。惜此風不甚行於滬上也。

補遺

九蓮寶燈六式

（說明）凡清一色牌。無論同索万。張張可和者。名爲九蓮寶燈。計有六式。其第一式。于本書十八頁中。業已繪圖列說。茲特將第二式至第六式。補列於下。神而明之。存乎其人。

九蓮寶燈第二式

二万。三張。　三四五六万。各一張。　七万。四張。

八九万。各一張。

第三式

一万。三張。　二三四五万。各一張。　六万。四張。

七八万。各一張。

第四式

二三万。各一張。四万。四張。五万。一張。六万。四張。七八万。各一張。

第五式

一二万。各一張。三万。四張。四五六七万各一張。八万三張。

第六式

二三万。各一張。四万。四張。五六七八万各一張。九万。三張。

海底無槓

凡牌摭完。留十四張爲王張。其第十五張。即名海底。假使摭至海底。適逢開槓。而竟槓。上一張則王牌祇存十三張。奪其定數。於理不通。且一槓之後。牌數已少。不能再行打出。於法不合。故海底摭槓。只得打去。或揀打熟張。不得再行開槓。致違牌律。

繪圖麻雀牌譜終（完）

中華民國十三年三月初版

麻雀秘訣全書一册

定價大洋三角

編輯者 上海游藝社

印刷者 上海大同印刷社

發行者 上海游藝社

寄售者 各省大書坊

9